
UNIVERSITI SAINS MALAYSIA

Peperiksaan Semester Kedua
Sidang Akademik 2004/2005

Mac 2005

PLG 548 - Teknologi Maju Dalam Pendidikan

Masa: 2 jam

Sila pastikan bahawa kertas peperiksaan ini mengandungi **ENAM** muka surat yang bercetak sebelum anda memulakan peperiksaan ini.

ARAHAN:

Jawab **SEMUA** soalan dalam **BAHAGIAN A**.
Sila tulis jawapan di ruang yang disediakan.













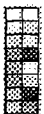
Jawab **DUA (2)** soalan dalam **BAHAGIAN B**.

ANGKA GILIRAN:

BAHAGIAN A (50 markah)

Jawab **SEMUA** soalan. Tulis jawapan di ruang yang disediakan.

1. Nyatakan nama dan terangkan fungsi setiap ikon dalam jadual di bawah :

Ikon	Nama Ikon	Fungsi
		
		
		
		
		
		
		
		
		
		
		
		
		

(10 markah)

...3/-

ANGKA GILIRAN:

2. a) Penggunaan *Library* dan *Model* merupakan dua kemudahan yang amat penting dalam *Authorware*. Terangkan perbezaan antara *Library* dan *Model*.

(5 markah)

- b) Senaraikan tujuh kunci ajaib yang diutarakan oleh Michael Allen (2003), untuk mempertingkatkan motivasi dalam e- pembelajaran.

(5 markah)

3. Terdapat SEBELAS (11) jenis respon (*response type*) dalam *Authorware* untuk interaktiviti yang berlainan. Pilih **LIMA (5)** jenis respon tersebut dan bagi setiap satu nyatakan nama dan terangkan fungsinya.

(10 markah)

...4/-

ANGKA GILIRAN:

4. a) Terangkan perbezaan antara Fungsi (*Function*) dan Pembolehubah (*Variables*) yang terdapat dalam *Authorware*.

(5 markah)

- b) Nyatakan perbezaan antara opsyen *Direct to Point* dan *Path to End* dalam kotak dialog Ikon Animasi (*Animation Icon*).

(5 markah)

5. Huraikan secara ringkas fungsi berikut dalam *Authorware*:

(a) *JumpOutReturn*

(b) *JumpOut*

(c) *JumpFileReturn*

(d) *JumpFile*

(10 markah)

...5/

BAHAGIAN B
(50 markah)

Jawab **DUA (2)** soalan sahaja.

6. Berdasarkan kepada artikel Toh Seong Chong bertajuk *Multimedia Learning – What Works and What Doesn't* (2004), jawab soalan berikut:

- a) Lakarkan gambar rajah untuk menunjukkan Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia Mayer.
- b) Huraikan **LAPAN (8)** prinsip aplikasi yang berdasarkan kepada Teori ini.

(25 markah)

7. Berdasarkan kepada artikel "*The Design and Development of a Constructivist Multimedia Learning Environment: The Universiti Sains Malaysia experience* (Toh, 2003), bincangkan pengertian perkara-perkara berikut :

- a) pembelajaran aktif (*active learning*)?
- b) Elemen-elemen penting dalam proses reka bentuk environmen pembelajaran multimedia konstruktivis (*Constructivist Multimedia Learning Environment*).
- c) Adegan pembelajaran dan aktiviti pengajaran dalam persekitaran pembelajaran multimedia konstruktivis (*Constructivist Multimedia Learning Environment*).

(25 markah)

8. Interaktiviti merupakan satu faktor yang amat penting dalam proses merekabentuk koswer multimedia yang baik. Berdasarkan kertas kerja Toh (1999) bertajuk *Designing Effective Interactive Multimedia Courseware: Use and Misuse*, bincangkan
- a) pelbagai definisi interaktiviti.
 - b) kepentingan interaktiviti.
 - c) paras interaktiviti yang boleh direkabentuk termasuk contoh yang sesuai sesuai bagi setiap paras.

(25 markah)

9. "Proses merekabentuk unsur-unsur motivasi dalam bahan pengajaran boleh dijalankan secara sistematik dan mengikut keperluan keadaan pembelajaran."

Dengan menggunakan satu contoh koswer, bincangkan pernyataan ini berlandaskan Model ARCS dengan menggunakan taktik-taktik berikut :

- i) perhatian,
- ii) perkaitan,
- iii) keyakinan dan
- iv) kepuasan.

(25 markah)